

Código de conducta y reglamento oficial del “Game Room” de la Universidad Anáhuac Mayab.

Reglas Generales

Capítulo Único.

Del Game Room.

Artículo 1o. El Game Room tiene como objetivo, promover, apoyar y promocionar el sano deporte, además un ambiente competitivo justo y leal.

Artículo 2o. Toda persona dentro de las instalaciones tiene como obligación de acatar los siguientes supuestos;

- I.** Queda prohibido el consumo de cualquier tipo de alimentos, al ser sorprendido será retirado de la instalación y no podrá regresar por un tiempo, esto se definirá según la falta del acto.
- II.** Deberán solicitar a la persona a cargo del uso del mobiliario los cuales son los siguientes; consolas de videojuegos con sus respectivos controles, sillas, ratones de computadora, ordenadores, pantallas, entre otros.
- III.** Los usuarios no tendrán permitido acostarse en el piso.
- IV.** Deberán respetar las horas de juego de los demás usuarios del lugar.
- V.** Mantener un tono de voz regulado y educado.
- VI.** No está permitido el consumo de cigarrillos, cigarrillos electrónicos dentro de las instalaciones.
- VII.** Es imprescindible el respeto y la debida comunicación asertiva entre los usuarios, jugadores y asociados del lugar.
- VIII.** Respetar los tiempos de reservación, ya sea por algún estudiante o evento.
- IX.** No se permite que nadie se apodere de un mueble, sin derecho o sin consentimiento del personal.

Artículo 3o. Para llevar a cabo una reservación de las instalaciones por parte de un colaborador será indispensable efectuar en un rango mínimo de 7 días a 30 días hábiles, todo referente la magnitud y tipo de evento que se quiera llevar a cabo. Además de señalar esta solicitud vía correo electrónico a las cuentas institucionales del encargado de la arena y al jefe de servicios computacionales.

Artículo 4o. Derivado al artículo 3 de este reglamento, es necesario mencionar en la solicitud los equipos y accesorios que requieran para la actividad, como también especificar el tipo de evento, como lo pueden ser; torneos, pláticas, conferencias, entre otros.

Artículo 5o. Tras realizar una reservación del área se deberá notificar cancelación de ésta con 3 días hábiles de anticipación.

Artículo 6o. Para realizar algún cambio y agregado de equipos para un evento, se deberá notificar en el rango de 5 a 10 días hábiles, según a la calidad de la solicitud que se solicite, estos teniendo como ejemplo, el agregado a un programa o software que se requiera realizar una compra, como también la solicitud de un mobiliario que no haya estado previamente mencionado en la solicitud redactada por correo.

Artículo 7o. Es sumamente importante realizar todos estos trámites y solicitudes sean efectuados por medio de la vía institucional de la universidad, si no se llegase a efectuar de esta manera, no se llevará a cabo la solicitud o la reservación.

Artículo 8o. El docente o colaborador tendrá la obligación de dar seguimiento a las normas de conductas mencionadas en el artículo segundo de este reglamento a los estudiantes de su clase, como también al personal de eventos que lo apoyen, además de velar por el ambiente de equidad, armónico y adecuado a los asociados y equipo de servicio social o becario del Game Room.

De los asociados, servicio social o becario.

Artículo 9o. Tener una actitud de cortesía al dirigirse a los usuarios dentro del Game Room.

Artículo 10. Referente a las actitudes y sus restricciones se hace referencia al artículo 2o del reglamento.

Artículo 11. Los colaboradores de servicio social o becario tendrán como obligación cumplir el horario designado, este se deberá entregar previamente al inicio de su servicio en el área.

Artículo 12. Queda prohibido el compartir o difundir información a personas externas del equipo de trabajo.

Artículo 13. Está prohibido usar las computadoras para uso personal y ocio en los eventos agendados.

Artículo 14. No será permitido el ingreso a las computadoras a usuarios que no sean parte de los asociados o servicio social/becario, salvo que se tenga por enviado en anticipó un permiso o aviso a los coordinadores del área.

Artículo 15. Las personas del staff deberán atender a los usuarios en caso de que necesiten asistencia técnica o para uso extra del mobiliario.

Del alumnado en general.

Artículo 16. El alumnado se compromete a leer y responder sobre los siguientes puntos de disciplinarios;

- I. Preguntar a los encargados antes de instalar o desinstalar un juego.
- II. No estarán más de tres jugadores por consola (a excepción de la Nintendo Switch con cuatro personas.)
- III. Si se llegara a presentar algún tema relacionado con los asociados, servicio social o becario directamente relacionado a su integridad, se le deberá notificar inmediatamente al colaborador responsable del Área.
- IV. Con respecto al tema de conducta la norma señala y cita el artículo 2o de este reglamento.
- V. Respetar las reservas previas ya existentes, ya sean de eventos u de otros usuarios.

De los jugadores titulares.

Artículo 17. Los jugadores titulares se comprometen a leer y responder sobre los siguientes puntos de disciplinarios;

- I. Los jugadores que asistan a las instalaciones fuera del horario de entrenamiento deberán preguntar la disponibilidad de la misma a los encargados, con una anticipación de 30 minutos.

- II. En las sesiones de entrenamiento solo se le permitirá el acceso a las computadoras al equipo a entrenar, su capitán y su coach, persona externa y/o ajena al equipo, podrá entrar al game room siempre y cuando se informe con 3 días de anticipación a los encargados del área.
- III. Si el jugador traerá sus propios accesorios, deberá notificar a los encargados para que se realice el cambio.
- IV. En caso de problemas técnicos relacionados a los equipos de cómputo, se deberá notificar al encargado de turno y evitar modificar algo por su cuenta.
- V. Además de acatar las normas ya antes establecidas en el artículo 2o de este reglamento.

Artículo 18. Los horarios de entrenamientos de los jugadores, serán los solicitados previamente por medio del correo electrónico institucional de los encargados.

Artículo 19. referente al uso cotidiano y recreativo de las consolas se establecerán los siguientes supuestos;

- I. Los jugadores que asistan a las instalaciones fuera del horario de entrenamiento para uso recreativo deberán avisar con 30 minutos de antelación.
- II. Los jugadores que asistan a las instalaciones fuera del horario de entrenamiento, deberán hacerlo solos, de llevar a un acompañante ajeno al equipo, se le permitirá el acceso a una persona por equipo de la disciplina a la que participan y esta persona deberá ceder su espacio si un jugador titular necesita el acceso a las computadoras y no hay más en disponibilidad.
- III. Los jugadores no podrán instalar programas de ningún tipo, de necesitar un programa en específico se deberá notificar al encargado en turno.

Artículo 20. Cuando se efectúe un evento de carácter expositivo, se les solicitará a los jugadores no acceder a las instalaciones, para efectuar el evento previamente reservado, en los cuales se determina en los siguientes tipos;

- I. Eventos que conlleven el uso del equipo de cómputo de la instalación.
- II. Eventos que requieran del uso de grabación audio visual del lugar, esto para tener un ambiente controlado, según la naturaleza se podrá tener o no acceso a la instalación.

- III. Eventos que puedan llevar un gran flujo de personas en la arena, esto para proteger y velar la comodidad de los jugadores,
- IV. Como cualquier otro evento que por su naturaleza requiera de la acción de este artículo.

Por último, los administradores se reservan el derecho de modificar el presente reglamento sin previo aviso, así como de resolver en aquellos casos no previstos en el mismo.